

nak nem mondható költségekkel, ezen eljárástípus érvényesülése esetén az eljárás ingyenes. A fellebbezés benyújtásával egyidejűleg az 1000 svájci franknak megfelelő eljárási illetéket itt is le kell rónia a fellebbezőnek, az azonban nem az eljárás díja, csupán a CAS intézkedéséhez szükséges díj. Érdekesség, hogy a CAS Eljárásjogi kódexének 1994. évi változata valamennyi fellebbezési eljárást ingyenesként szabályozta.

Fontos megjegyezni, hogy ezen költségviselés tekintetében meglehetősen kedvező eljárástípus esetén is a felek viselik a maguk költségeit; amibe a jogi képviselet, a svájci tartózkodás, a tanúk, tolmács(ok), szakértők és más közreműködő személyek díjai és költségei is beletartozhatnak.

4. ÖSSZEGZÉS

Összegzőképpen megállapítható, hogy a spanyol nyelv térhódítása immáron a nemzetközi sport-választottbíráskodás területén is tetten érhető. Ez egyáltalán nem meglepő, hiszen mind a sportban jelentős szerepet betöltő spanyol ajkúak száma, mind a spanyol mint közvetítő nyelv⁵⁴ gyarapodása, illetve elterjedése indukálja mindezt. A szerző álláspontja szerint ez üdvözlendő fo-

lyamat, örömteli, hogy a nemzetközi sport-választottbíráskodás implementálja a nemzetközi sportélet változásait.

Szintén örömteli, hogy a jelenlegi 344 választottbíró közül 4 magyar nemzetiségű személy is szerepel a listán, a magam nevében bízom abban, hogy ez a szám a jövőben növekedni fog, hiszen ez (is) jó jelzése annak, hogy a magyar sport egyre jelentősebb szerepet tölthet be a nemzetközi sport-választottbíráskodás területén is.

A fellebbezési választottbíróvási eljárás fentiekben bemutatott szabályai alapján látható, hogy a CAS, illetve a szabályzatot alkotó ICAS törekedett arra, hogy a nem túl tág hatáskörben eljáró CAS lehetőség szerint gyorsan dönthesse, mely az ügyek természetéből fakadóan mindenképpen megfelelő, hiszen sok esetben a gyors döntés az adott szezon egészére kihatással lehet. A szerző sajnálattal észlelte, hogy a főszabály szerint nyilvános döntések mégsem elérhetőek teljes számban, az ugyanakkor egy üdvözlendő tény és folyamat, hogy a CAS Bulletinbe immáron bárki szabadon beleolvashat. Utóbbi a jelen sorok szerzőjének is nagy segítséget jelentett és számos hasznos kiindulópontot adott.

A fegyelmi ügyekben hozott döntésekkel szembeni jogorvoslatok esetén az eredeti szándék, az ingyenesség fokozatos háttérbe szorulása sajnálatos, a CAS eljárása kevés kivételtől eltekintve drága „mulatság” lett.

bitration/arbitration-costs.html.

⁵⁴ Emlékezhetünk, hogy nemrégiben a francia futballszár, Kylian Mbappé is spanyolul beszélt az ellenfeléhez az FC Barcelona-Páris-Saint Germain FC Bajnokok Ligája-mérkőzésen 2021. február 16-án, holott a futballista sohasem játszott spanyol nyelvterületen.

A MUNKÁLTATÓI KÁRFELELŐSSÉG ELMÉLETE ÉS GYAKORLATA

SZERZŐ: Sipka Péter

ÁRA: 4900 Ft

„A munkáltató kártérítési felelőssége tagadhatatlanul egyike a munkajog legfontosabb, tradicionális jogintézményeinek. Jelentőségét jól mutatja az is, hogy ma már szinte elképzelhetetlen munkaügyi per, amelyben a munkavállalók követeléseiket ne a felelősségi szabályokra alapítanák, hiszen nemcsak az egészségkárosodással, de a munkajogviszony jogellenes megszüntetésével összefüggő igények érvényesítésének jogalapja is a munkáltató kártérítési felelőssége. Így vitathatatlan, hogy Sipka Péter könyve aktuális és komoly figyelmet érdemel.

A szerző alapos elméleti elemzés alá veti a kártérítési felelősség alapintézményeit, ezen belül különösen a sok bizonytalanságot okozó előreláthatóság kérdését, és ennek során nemcsak az Mt., de a Ptk. szabályaira is kitér, amit nemzetközi kitekintéssel tesz teljesebbé.

Nagy érdeme a műnek, hogy a munkavállaló egészségkárosodásával kapcsolatban nem szorítkozik a munkáltatói kárfelelősség feltételeinek, terjedelmének szűkebb munkajogi vizsgálatára, hanem ennek munkavédelmi és társadalombiztosítási összefüggéseit, kapcsolódásait is keresi, így a jogintézményt a maga komplexitásában ismerhetjük meg.”

Pál Lajos



OCSKÓ ESZTER – SZEKERES DIÁNA

AZ E-SPORTTAL KAPCSOLATOS MAGYAR SPORTJOGI SZABÁLYOZÁS KIHÍVÁSAINAK BEMUTATÁSA

INTRODUCTION TO THE CHALLENGES OF THE HUNGARIAN E-SPORTS LAW REGULATIONS

EINFÜHRUNG IN DIE HERAUSFORDERUNGEN DER UNGARISCHEN E-SPORT-GESETZE

Az e-sport ma is egy „enigma”, ugyanakkor sport, technológiai innováció, mindamellett profitorientált üzlet is, csakúgy, mint a hagyományos sportágak. Kialakult múltja, jelene és jövője van, szabályozási sajátosságai vannak. E tanulmányban részletesen bemutatjuk kialakulásának előzményeit, a megjelenő formák tartalmi sajátosságait és a kialakulóban lévő nemzetközi szabályozási kísérletek sajátos jellegét. A „sportnak minősülhet-e jogilag az e-sport?” kérdéskört járja végig a tanulmányban a vonatkozó magyar sportjogi anyagi és eljárási szabályozás és annak a jogi szabályozási környezetben elfoglalt helye mentén a szerzőpáros. Ennek keretében az alábbi kérdésekre helyezik a hangsúlyt: Elismeri-e sportként a hazai jogalkotás? A magyar viszonylatban hol helyezkedik el ez a terület? Pontosan milyen szabályozási kört érint, amennyiben elfogadható annak „keresztülfekvő jogági” jellege? A jogtörténeti és a hatályos anyagi szabályozás mellett az eljárásjogi jellemzők és jogalkalmazási kérdések is felvetődnek.

E-Sports are still an “enigma” today, however, it is also a sport, a technological innovation, a profit-oriented business just like traditional sports. It already has an evolved past, present and future as well as its own regulatory specificity. The history of its evolution, the special characteristics of its special content, and the still evolving international endeavours of its regulation is analysed in detail in the study. Does e-sports qualify as a sport legally? – the study attempts to answer this question through the related Hungarian legal regulations and its legal environment. The study emphasises the following questions: Does e-sports qualify as a sport in the Hungarian law-making? Where is its place in the Hungarian legal environment? What is the legal framework of this area, if it is accepted as an “overlapping” branch of law? Besides the legal history and the laws in force, there are questions to be answered about the procedural law and the application.

E-Sports sind auch heute noch ein „Enigma”, aber auch ein Sport, eine technologische Innovation, ein gewinnorientiertes Geschäft wie der traditionelle Sport. Es hat bereits eine bewährte Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft sowie seine eigene regulatorische Spezifität. Die Geschichte ihrer Entwicklung, die Besonderheiten ihres besonderen Inhalts und die sich weiterentwickelnden internationalen Bemühungen ihrer Regulierung werden in der Studie eingehend analysiert. Qualifiziert sich E-Sport rechtlich als Sport? – die Studie versucht, diese Frage durch die entsprechenden ungarischen Rechtsvorschriften und ihr rechtliches Umfeld zu beantworten. Die Studie betont folgende Fragen: Qualifiziert sich E-Sport als Sport im ungarischen Recht? Wo ist sein Platz im ungarischen Rechtsumfeld? Was ist der rechtliche Rahmen dieses Bereichs, wenn er als „überlappender“ Rechtszweig akzeptiert wird? Neben der Rechtsgeschichte und den materiellen Rechtsvorschriften werden auch Verfahrensmerkmale und Rechtsanwendungsfragen angesprochen.

1. BEVEZETÉS

Napjainkban a digitalizáció térhódítása, bármilyen különös, a sport területén is észrevehető. Az e-sportra Magyarországon még mindig „kockafejű emberek vergődéseként” tekintenek, a benne részt vevő játékosokat pedig „gyíkoknak” titulálják, bár talán elmondható, hogy ez változóban van. Sok jel mutat arra, hogy az e-sportot Magyarországon is előbb vagy utóbb – lehet, inkább utóbb – sportként ismerik el. Az e-sport egy enigma:¹ sport, technológiai innováció, ugyanakkor profitorientált üzlet is – mint a hagyományos sportágak. A piaca világ szinten ugrásszerűen nő évről évre. Az e-sport megjelenése és társadalmi térnyerése indukálja a szabályozás szükségszerűségét. Cikksorozá-

tunkban körüljárjuk a rá vonatkozó szabályozást, kiemelve a hazai jogszabályi környezetet.²

1.1. Az e-sport előzményei

Az első ismert videójáték-versenyt 1972. október 19-én rendezték meg a Stanford University-n.³ Innentől az e-sport térnyerése megállíthatatlan: nyolc évvel később már megrendezték az első „large-scale video com-

² A tanulmány elkészítéséhez használtuk többek között az alábbi publikációkat: Rippel-Szabó Péter: *Áttekintés az e-sport meghatározó szereplőiről* (<https://sportjog.wordpress.com/2020/09/22/ateesport-iparagi-szereplok/>), Czermann János – Rippel-Szabó Péter: *Az e-sport fejlesztésének jogi szabályozási vonatkozásai. Európai Jog* 2020/4.; Tóth Nikolett Ágnes: *Az E-sport jogi szabályozása. Sportjog* 2020/1.

³ A Spacewar! játékban rendezték meg az Intergalactic Spacewar Olympics versenyt. A versenyt a 33 éves Stewart Brand nyerte meg, és egy *Rolling Stone* magazin-előfizetés lett a díja.

¹ Rejtvény, rejtély (forrás: Bakos Ferenc: *Idegen szavak és kifejezések szótára*), a Révai Nagylexikona szerint talány.

petition”, 10 000 résztvevővel. A fejlődés két részre osztható, az úgynevezett klasszikus korszakra és az internet korára. A klasszikus kor az első tíz évet öleli fel, amikor olyan játékok voltak elérhetőek, amelyeket játékgépeken lehetett játszani,⁴ mint például az Asteroids (1979), a Pac-man (1980), MsPac-man, Burger Time, Donkey Kong. A versenyeket szigorúan ellenőrzött, átlátható keretek között rendezték, a fair play szabályai szerint. Általában játéktérmekekben játszották, és a cél a minél magasabb pontszám elérése, a mindenkor rekord megdöntése volt. Ezeknél a játékoknál az ember még a géppel játszott, de a játékosok tisztában voltak a többiek teljesítményével, mivel ugyanabban a teremben versenyeztek. A játéktérmekeket az otthoni konzolok megjelenése szorította háttérbe. Ennek hatására 1983-ban kikerült a piacra a Nintendo, amelyet lehetett otthonról játszani, de fizetős volt (pay for play).⁵

A nyolcvanas években indult a játékosok szerveződése is. Amerikában 1983-ban Walter Day megalakította az első videójáték-csapatot (Video Game Team). Day sorra látogatta a játéktérmekeket, összegyűjtötte, majd megszerezte az egyes termekben, valamint az otthoni gépeken elért rekordokat,⁶ és ezek alapján hívta meg a játékosokat a csapatba. A csapat tagjai részt vettek különböző versenyeken és szerepeltek a médiában is.⁷

A kilencvenes években az internet térhódításával és a LAN technológia terjedésével megváltozott a helyzet. A nagy sebességű internet lehetővé tette, hogy a világ bármely országából a PC felcsatlakozásával bárki részt vegyen egy ilyen versenyen. Így az e-sport világszintű szocializációs tevékenységgé alakult át.⁸ Az első internetalapú játéklaplatformot, ahol már kötelező volt az online nevezés, a Quake nevű játékkal⁹ szervezték 1997-ben, több mint 2000 játékossal (Red Annihilation Tournament). Ezután hamar megjelentek a piacon más játékok is: a Counter-Strike (CS), a Warcraft, és évente több nagy világszintű tornát rendeztek a versenyzőknek.¹⁰

⁴Érdekeség, hogy első ismert magyar fejlesztésű videójátéknak a TAKTIK-ot tartják (3 × 3 amőba). A Drasni Józsefnek köszönhető játék az M-3-on futott, és az ötvenes évek végén készült az MTA Kibernetikai Kutatócsoportjában. Ez azonban inkább „csak” egy szoftver volt, kijelző híján még nem tekinthető igazi videójátéknak. (Taktik: Az első magyar videójáték – [hungame.blog] magyar.fejlesztésű játékok)

⁵Rebecca Northfield: Gaming’s golden age. *Engineering & Technology*, 2018/7–8.

⁶Az adatbázis neve a Twin Galaxies volt, és Ottumwa, ahonnan származik, a világ videójáték-fővárosa lett.

⁷Benjamin Jozef Banasik – Walter Day: *The First Video Game Religious Pilgrim* (Fieldwork in religion 2020. 03. 31.)

⁸A kilencvenes években a Nintendo két bajnokságot is tartott. A játékosok személyes részvétel mellett három korosztályban versenyeztek: 11 éves kor és alatta, 11–18 évesek és 18 év felettiek. A játékot (Tetris, Super Mario, Red Racer) időre játszották (6 és 21 perc), és minél több pontot kellett elérniük. A második versenyen már más államok (például Kanada, Ausztrália, Chile, Anglia stb.) játékosai is részt vettek. Ezek a versenyeken azonban még nem jelent meg az az internetalapú játéklaplatform, ami a mostani értelemben használt e-sportot e-sporttá teszi. Nem volt online nevezés, csak személyes részvétel volt lehetséges.

⁹FPS-game (first-person shooter game).

¹⁰2000-ben 49 tornát tartottak, amelyeken a hivatásos játékosok fejenként több mint 3000 dollárt kereshettek játékonként. 2013-ban a Lol-bajnokságot Los Angelesben a Staples Centerben tartották, ahol a jegyeket egy óra alatt eladták. Egy évvel később a 40 000 fős

1.2. Kialakulása

Az USA-ban 1991-ben piacra került a Capcom videójáték-kiadó jóvoltából a Street Fighter II. játék (Nintendo), amely a mai értelemben vett e-sport kezdeteként is felfogható. Ebben már nagy hangsúlyt fektettek a képi világra, a dizájnra. Itt a játékosok már egymás ellen küzdöttek szimultán (nem a géppel álltak szemben), de még ugyanazt a konzolt használták. Ezt követte 1993-ban a Doom,¹¹ majd 1996-ban a Quake¹² megjelenése.

A mai értelemben vett „electronic sport” vagy e-sport kialakulása a kilencvenes évek végére tehető. A sajtóban először egy 1999-es, az e-sport és a hagyományos sport kapcsolatát vizsgáló cikkben¹³ bukkant fel a fogalom. Ugyanebben az évben az angol sporttanács hivatalos sportnak nyilvánította az e-sportot. Ebben az időszakban online játékosok csoportokba szerveződve online tornákat kezdtek szervezni saját maguknak. Már ekkor megalakultak az első, a hagyományos sportligák elvén szerveződő ligák (például 1997-ben a Cyberathlete Professional League).

1999-ben a Valve cég¹⁴ piacra dobta a Counter Strike-ot (CS), amely hamar népszerűbbé vált a Quake-nél, és a nyugati e-sport-eseményeknek ma is meghatározó játéka.

Ázsiában Dél-Koreából terjedt el az e-sport. A kilencvenes évek közepén a telefonos alkalmazásokat elkezdték tartalommal is feltölteni, a digitális televíziózás és az online játékok lettek elérhetőek telefonon. A kettő összhangja teremtette meg tulajdonképpen azt a sajátos szubkultúrát, amelynek eredményeképpen a leginkább előre tartanak az e-sportok területén. A kilencvenes években már kormányzati szinten is foglalkoztak a kérdéssel: először építettek ki egy nemzeti internetes hálózatot, amely a lehető legnagyobb internetsebességet biztosította az e-sport szerelmeseinek. Ennek hatására minden utcáson megjelentek az olyan kávézók, amelyekben videójátékokat lehetett játszani. 2000-ben létrehozták a Koreai E-sport Szövetséget (Korean eSport Association, KeSPA) a kulturális, turisztikai és sportminisztérium égisze alatt – állami felügyelet alá helyezve az e-sportot. A koreai kormányzat felismerte, hogy az e-sport népszerűségének növekedése szabályozást is igényel.

A 2010-es években az online streamelési lehetőség szintén az e-sport terjedésének kedvezett.¹⁵ A piacon a LoL (League of Legends) és a Dota 2 volt a legnépszerűbb, egyben jó példái annak, hogyan fejlődött a sport-

szöuli World Cup Stadionban rendeztek egy telt házas versenyt, amelynek döntőjét online 27 millióan nézték. Forrás: Taylor Stanton Hardenstein: „Skins” in the game: Counter-Strike, Esports and the shady world of online gambling. UNLV Gaming L. J., 2017.

¹¹A Végzet nevű akciójáték, amit 1993-ban adott ki az id Software – ez volt az első belső nézetű lövöldözős játék (FPS).

¹²1996-ban adta ki az id Software – a Doom játék alapján készült lövöldözős játék, amit online és ingyen még ma is lehet játszani.

¹³Az OGA (Online Gamers Association) honlapján 1999. december 13-án megjelent cikkben Matt Bettington használta ezt a kifejezést.

¹⁴1996-ban alapított, videójáték-fejlesztő amerikai vállalat.

¹⁵A streamszolgáltatást nyújtók közül a Twitch emelkedik ki, mivel ingyenes teszi mindenki számára elérhetővé az e-sportot. A felhasználók 2013-ban átlagosan 12 milliárd percet töltöttek a Twitchen e-sport-nézéssel. A LoL és a Dota2 voltak a legnézettebbek.

ág. A LoL-nak például 2011-ben 15 millió játékos volt, akik naponta kb. egymillió meccset játszottak. Ez a szám 2014-re 64 millióra nőtt, 27 millió napi felhasználóval.¹⁶ 2016-ra a LoL-nak 100 millió aktív havi felhasználója lett, ami azt eredményezte, hogy a versenyek közvetítése 370 millió órában történik élő adásban, 15 napos periódusokban.¹⁷ 2016-ban a Twitchen 60 milliárd óra játékot követtek a nézők, amivel az e-sport felzárkózott a klasszikus sportok nézettsége mögé (kosárlabda NBA, MLB). A 2018-as, Dél-Koreában megrendezett LoL-világbajnokságot majdnem 100 millió ember követte (szemben a 2017-es 80 millióval). Miután az e-sport-események száma és nézettsége világszerte ugrásszerűen növekszik, az ázsiai és a nyugati kultúrát megpróbálják közelebb hozni egymáshoz.

2. MI A SPORT? SPORT-E AZ E-SPORT?

A rövid történeti bevezetőt követően ebben a fejezetben arra térünk ki, hogy az e-sport hol helyezkedik, helyezkedhet el a jogi szabályozási környezetben. Ehhez először is azt kell megvizsgálni, hogy az e-sport sportnak minősül-e, és a sporttal kapcsolatos különös szabályok is érvényesülnek e területen, vagy kereskedelmi tevékenységnek tekintjük, azaz pusztán játéknak vesszük, és így a magánjogi szabályok alkalmazandók rá. Esetleg a kettő ötvözte volna? Felmerülhet továbbá annak az igénye, hogy a jellemzői miatt *sui generis* jelenséggént kezelje a jog, és sajátosságainak megfelelően mind a sporttól, mind a magánjogtól teljesen külön szabályozza. E kérdések eldöntéséhez meg kell vizsgálni, hogy a társadalomban hogyan tekintenek az e-sportolókra, valamint hogy az e-sport milyen helyet foglal el a gazdaságban. A szabályozás ugyanis a társadalmi elvárásokat és a gazdasági fejlődést is figyelembe véve alakul. Ezek elemzését követően térünk rá a szabályozásra, azon belül is a vonatkozó magyar sport jogi szabályozásának bemutatására.

A sporttevékenységeket sajátos természetük különbözteti meg az egyéb kereskedelmi tevékenységektől, és így ez a terület a kormányzati beavatkozás szélesebb lehetőségét hordozza magában. A beavatkozás pedig elég tág határok között mozoghat: elég, ha csak a támogatásokra gondolunk, valamint a jogi környezetre, amely testre szabott is lehet (például doppingellenes szabályozás, Olympic insignia protection), de beletartozik többek között a munkajogi szabályozás, valamint akár a szerencsejáték-szabályozás is, amennyiben a sportfogadásokra gondolunk.

2.1. Szabályozás

Az e-sport megjelenése a szabályozásban társadalmi és gazdasági térnyerésének köszönhető. Az első részben említett Dél-Koreán kívül széles és átfogó szabályozása az e-sportnak nincsen. Ugyanakkor a nemzeti politika

nem hagyhatja és nem is hagyja figyelmen kívül gazdasági és társadalmi hatása, gyors terjedése miatt. Az ázsiai és koreai kultúrához igazodó dél-koreai szabályozás teljesen egyedi. A nyugati (európai, amerikai) kultúra (gazdasági és jogi környezet is), valamint a gamertársadalom annyira eltér ettől, hogy teljesen más szabályozást igényel. Szabályozási szempontból az alábbi formákat különböztethetjük meg:

- piacközpontú szabályozás: a szolgáltatások és a javak hatékony előállítás és értékesítésének a piacán a piac tökéletlenségeit szabályozza. Ilyen hiányossága például a piacnak, hogy nem veszi figyelembe az ár kialakításánál az e-sportból származó előnyöket. Szintén piaci tökéletlenséget produkál az e-sporthoz mint sporthoz köthető sajátos közgazdaságtan, amely szerint a munkajogi, versenyjogi szabályok alól kivételt képeznek a sportjogi jelenségek.
- értékközpontú szabályozás: a társadalmi pozitívumok közé tartozik a sport (így az e-sport) által elért jobb életminőség, a személyes fejlődés, a csökkentett elszigeteltség, ugyanakkor vannak olyan kivételek a kormányzati beavatkozásban, amikor a szociális értékekkel szembemegy (például különbségtétel kor, nem alapján).

Az e-sporttal kapcsolatos szabályozási-jogi problémák megjelennek az egyes jogágakban: például a munkajog, a szerzői jog és a büntetőjog területén is, sőt az e-sport felvet sportetikai kérdéseket is.¹⁸ Vajon valamennyi részletszabályt módosítani szükséges az e-sporttal kapcsolatosan, vagy legyen egy önálló, külön jogszabály, amely valamennyi aspektust – kvázi kivételként – szabályozza? Az egyes jogágakban egyébiránt is több kérdés felvetődik, a legtöbb talán a munkajog és a szerencsejáték területén. A munkaügyi kérdések többek között a játékosok szerződésével kapcsolatban vetődnek fel. Kivel szerződnek? Csapatokkal, ligákkal? Kiadókkal? Sokféle szerződés létezik, amely érinti a sportoló személyiségi jogait, bevételeit és a játékos védelmét is. Sok játékos munkaviszonyban áll, mások viszont nem, ami azt eredményezi, hogy a munkavállalóknak járó biztosítékokban, védelemben (például biztosítás, munkaidő-garancia stb.) nem részesülnek. Ehhez még hozzájön, hogy a játékosok többsége fiatal (adott esetben fiatakorú), tapasztalatlan, így ki is lehetnek szolgáltatva a szerződéses feltételeket diktáló versenyszervezőnek vagy kiadónak, egyfajta aszimmetriát teremtve ezzel a szerződéskötés folyamatában. Egyes szerződésekben például tiltják a más ligában versenyzést, mások jelentős képzési feltételeket írnak elő. Egészségügyi hátrányok is felmerülhetnek a túl sok, képernyő előtt töltött idő miatt: szem-, látásromlás, nyakbántalmak, gerincfájdalom, fáradtság. A játékosokat kiemelten kellene védeni (ez az egészségvédelmet és sok esetben a kiskorúak védelmét, a gyermekvédelmet is magában foglalja).

¹⁸Köhidi Ákos: Az elektronikus sport (e-sport) jogi megítélése, NMHH [KÖHIDI Ákos: Az elektronikus sport (e-sport) jogi megítélése (PDF), MTMI (nmhh.hu)].

Franciaországban például külön jogszabályt fogadtak el az e-sportolók védelmére. A francia munkajogi kódex pedig az e-sportolókra is kiterjesztett bizonyos, például adó- és szociális juttatásokkal kapcsolatos rendelkezéseket. A 2016-ban életbe lépett törvénnyel a profi e-sportolók szerződésének kereteit szabályozták: kötelező írásbeliséget rendel a szerződés érvényességéhez, a kiskorú játékosok védelme érdekében pedig törvényes képviselői vagy szülői engedélyhez kötik a játékban való részvételt. Ugyanakkor Franciaországban a mai napig nem minősül sportnak az e-sport.¹⁹ Dél-Koreában, ahol a legproaktívabbak a szabályok, minimumbért határoznak meg az e-sportolók számára, és állami nyilvántartásba is veszik őket. Előírás továbbá, hogy legalább egyéves időtartamra kell a játékosokkal szerződnie. Bizonyos e-sportoknál minimumszten-derdekhatároztak meg a szerződésekben, más e-sportoknál pedig – a hagyományos sportokat kvázi lekövetve – egyesületeket, szervezeteket alapítottak a játékosok érdekeinek védelmére.

A szabályozással kapcsolatosan meg kell említeni a szerencsejáték-szabályozást is, amelynek részletesebb kifejtésére a cikk folytatásában kerülhet majd sor. A fentieken túl ugyanis nem hagyható figyelmen kívül, hogy az e-sport-fogadások piaca erős, kiemelt gazdasági súlyú terület (2020-ra a becsült érték 13 billió USD). Nagyobb a forgalma, mint magának a játépiacnak. Ugyanakkor a játékokon belül is található esetlegesen szerencsejátéknak minősülő elem (például loot box). A szerencsejátéknak is megvannak a szociális és társadalmi hátrányai: családi problémákat, függőséget, érzelmi és fizikai problémákat okozhat (depresszió, violence, öngyilkosság stb.). Jelen tanulmány terjedelmét azonban meghaladja e kérdés részletes tárgyalása, így erre a folytatásban térünk vissza.

Mint említettük, az e-sportra vonatkozó, átfogó nemzetközi szabályozás nincsen. Ugyanakkor van arra példa, hogy egyes államok kormányzatai foglalkoznak a kérdéssel. Az említett Franciaországban és Dél-Koreában például külön törvényben szabályozzák az e-sportot. Tulajdonképpen „egy kalap alá veszik” a hagyományos sportokkal.²⁰ Az e-sport státuszáról az Európai Unió eddig még nem bocsátott ki normát, viszont az EUB ítéleteiben már megjelentek erre vonatkozó, előremutató gondolatok.²¹

2.2. Mi az e-sport?

A szabályozás alapja általában egy jó definíció. Definálni a lényegi és nélkülözhetetlen elemei által tudjuk a fogalmat. Ezek az elemek: *szervezettség, versenyek és a videójáték jelleg*.

¹⁹ Kóhidi: l. m. (18. lj.).

²⁰ Dél-Koreában létrehozták a KeSPA-t (Korean eSport Association), Franciaországban pedig a versenyeket szabályozták (Law No. 2016-1321 of 7 October 2016) – itt nem tekintik sportnak az e-sportot, csak a versenyeket sportversenyek mintájára szabályozzák.

²¹ Például: The English Bridge Union v. Commissioners for Her Majesty's Revenue & Customs ügy C-90/16. sz. (ECLI:EU:C:2017:814.), vagy a Město Žamberk v. Finanční ředitelství v Hradci Králové ügy Case C-18/12. (ECLI:EU:C:2013:95).

Videójáték, azaz informatikai és kommunikációtechnológiai eszközök segítségével játsszák az emberek. Szükséges hozzá atletikus képesség, fizikai aktivitás. Az atletikus képességek tekintetében, ha elfogadjuk azt a tényt, hogy minden sportnak megvan a sajátos igénye e képességekre vonatkozóan (például egy kosárlabdaszár nem biztos, hogy a futballban is sikeres lesz), úgy az e-sportoló számára is szükségesek bizonyos atletikus képességek, esetükben a koordinációs képesség, a reakcióidő. Pontosan, időben kell lenyomni a gombot vagy mozgatni a joysticket. A fizikai aktivitás ugyan nem annyira fontos, mint egy maratonfutásnál, de azért szükség van rá (a gombok nyomogatása). A fizikai aktivitásba továbbá beletartoznak az átlagosat meghaladó képességek is. A tevékenység kifejtésének a helye pedig a számítógép által generált „világ”. Tehát a játékosok egy valós idejű, létező világban vannak, és itt fejtik ki a tevékenységüket, ugyanakkor ennek az eredménye egy virtuális világban jelenik meg. Ebben a számítógép által generált virtuális világban lehetséges az emberek összekapcsolása és a versenyek szervezése is. A játékok között a legnépszerűbbek a lövöldözős játékok (fighting games, például CS, Call of Duty), a valós idejű stratégiai játékok (Star Craft), a multiplayer online battle arena games (amikor egy embernek egy karaktere van egy csapatban, és csapat harcol csapat ellen, például League of Legends, DOT A2) és a sport-videójátékok (például FIFA).

Az e-sport másik fontos eleme, *a verseny*, akkor valósul meg, ha a játékosokat (akár egyéni, akár csapatszinten) össze lehet kapcsolni, és az így létrejött versenyben lesznek győztesek és vesztesek. A versenyelem nélkül ugyanis a videójáték csak sima játék marad. Ez természetesen sokféleképpen megnyilvánulhat: lehetnek különböző éves tornák (mint például a hagyományos teniszben), és ezek során a versenyző kvalifikálja magát a döntő összecsapásba (például CS GO). Lehet ugyanakkor az európai futball mintájára egy olyan rendszert kialakítani, amikor csapatok játszanak egymás ellen különböző bajnokságokban, és a bajnokságok legjobbjai jutnak tovább egy magasabb fokozatú ligába a következő szezonban, míg a rosszabbul teljesítők egy alacsonyabb szintű ligában maradnak. A versenyhez továbbá hozzátartoznak a szurkolók, a szórakozás, a szórakoztatás is, ami szintén megtalálható az e-sportnál. A versenyek igénylik a professzionális játékosokat is, akik gyakorolnak (edzenek), és képzéseken vesznek részt.

A harmadik elem *a szervezettség*: ezeket a versenyeket ugyanis meg kell szervezni. Méghozzá egy harmadik félnek – azaz a játékosoktól független külső személynek.²² Ez gyakran a játék előállítója (például a Riot Games [LoL] mint kiadó szervez versenyeket is). Mások harmadik személyeket vonnak be erre licenciaszerződéssel (például a Valve a CS-GO verseny megszervezé-

²² „[...] this organisational element differentiates esports from casual, albeit competitive play amongst friend or acquaintances.” In Kelly L. Adams – Gabriella Devia-Allen – Maria A. More: What is esports? In R. Rogers: *Understanding Esports: An Introduction to the Global Phenomenon*, Lexington Books, 2017. (Szabad fordításban: ez különbözteti meg az e-sportot egy baráti, ismerősi körben játszott alkalmi, ugyanakkor kompetitív játéktól.)

sére licenciát adott az ESL-nek). A versenyszervezők bevonása azért szükséges, mert nekik már működő, kialakított versenyszabályzati rendszerük van, és megvannak az eszközeik ezek betartatására. Ezen a szinten már a játékosoknak is van szerződésük, vannak tréneik, menedzsereik, játékosügynökök, továbbá megjelennek a kereskedelmi szereplők, a szponzorok is (például Coca-Cola, Red Bull, Audi stb.). Az itt már megjelenő professzionalizmus választja el az e-sportot mint szervezett versenyt a pusztá játéktól.

Az e-sport tehát definiálható úgy is, mint szervezett, versenyalapú számítógépes játék. Más megfogalmazás szerint ugyanakkor az „*eSports is an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies*”,²³ ami már sporttevékenységnek minősíti. Megint mások a fogalom meghatározásánál a pénzkereseti lehetőséget és a versenyt emelik ki mint az e-sport *sine qua non*-ját. Az e témával foglalkozók többsége szerint az e-sport sportnak minősül, mások viszont ezt vitatják.²⁴ Az ESPN amerikai televíziós csatorna elnöke, John Skipper szerint például „az e-sport nem igazi sportág, hanem csak egy versengés”.²⁵

Nem hagyható figyelmen kívül ugyanakkor a NOB nyilatkozata. Ebben a párizsi olimpiai pályázati bizottság társelnöke, Tony Estanguet javaslatára 2019 szeptemberében közzétett dokumentumban az e-sportot egy lehetséges sportágnak nyilvánították.²⁶ Kérdés, hogy a párizsi olimpián szerepel-e majd az e-sport, ugyanakkor vannak előremutató jelek is. A NOB és az Intel 2019. szeptember 9-én közösen bejelentette, hogy megrendeznek egy 500 ezer dollár összdíjazású Intel World Open e-sport-versenyt, amely az olimpia nyitónapján fog befejeződni.²⁷

2.3. Sport vagy nem sport?

Bár az e-sportot nehéz definiálni, és ha sikerül is, mint az előbb láttuk, erősen vitatott, de a sport fogalmát sem könnyebb meghatározni. A sport is egy olyan kifejezés, amelyet mindenki ért, használ, de megfogalmazni általánosan senki nem tudja. A szabályozása is eltérő országonként, így az, hogy egy adott tevékenységet sporttevékenységnek tekint-e egy adott ország, a nemzeti szabályozáson múlik. Ez lehet tágabb, de szűkebb is.

²³ Michael G. Wagner: *On the scientific relevance of eSports* (Wagner, 2006, 4.), ugyanakkor a definíció eredetileg Tiedemanntól származik 2004-ből: „An area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities.”

²⁴ Jim Parry: eSports are not Sports (Parry, 2018. 07. 12.). In *Sport ethics and philosophy*, 2019. A Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) úgyszintén az ellenzők táborában áll, azzal indokolva az álláspontját, hogy a fizikai-testi erőfelfejtés nem haladja meg azt a szintet, ami sporttá teszi.

²⁵ <https://ipon.hu/magazin/cikk/most-akkor-sport-az-esport-vagy-nem>.

²⁶ „A kompetitív e-sport sporttevékenységnek tekinthető, mert a részt vevő játékosok felkészülésének és gyakorlásának intenzitása összemérhető más, tradicionális sportok atlétáival.”

²⁷ A 2020-ban Hangzhouban megrendezett Ázsiai Játékokon hivatalos éremszerző programmá nyilvánították a sportágat.

A sportot is általában a természeténél fogják meg. Például: „*It is a structured physical activity, usually competitive, that requires complex skills and a high level of individual commitment and motivation.*”²⁸ Szabad fordításban: a sport strukturált, általában versenyképes fizikai tevékenység, amely komplex készségeket, valamint magas szintű egyéni elkötelezettséget és egyben motivációt igényel.

Magyarországon ha a sportot kell definiálnunk, a sporttudomány két kiemelkedő hazai képviselőjét is idézhetjük. Nádori László megfogalmazásában²⁹ „meghatározott szabályok szerint, időtöltésként vagy versenyszerűen folytatott testedzés”. Frenkl Róbert professzor szavaival³⁰ a sport „mindazon szervezett és/vagy szervezetlen, csoportos vagy egyéni testedzési tevékenységek gyűjtőfogalma, amelyben az ember biológiai mozgásigényét, szükségletét társadalmi körülmények között kielégíti”. Mindkét meghatározásból kiderül, hogy az elméleti szakemberek által definiált sport fogalmába nem fér bele az e-sport, mivel a „testedzés” kifejezés mindkettőjüknél megtalálható.

Létezik azonban egy sporttörvény (2004. évi I. törvény a sportról, a továbbiakban: St.), amely meghatározza a sporttevékenység fogalmát: „*Sporttevékenységnek minősül a meghatározott szabályok szerint, a szabadidő eltöltéseként kötetlenül vagy szervezett formában, illetve versenyszerűen végzett testedzés vagy szellemi sportágban kifejtett tevékenység, amely a fizikai erőnlét és a szellemi teljesítőképesség megtartását, fejlesztését szolgálja*” [St. 1. § (2) bekezdés]. A sporttörvény fenti fogalmi meghatározásából is látható, hogy a sportot magát nem, csupán a tevékenység végzését definiálja a jogalkotó. Ebbe már, álláspontunk szerint, belefér az e-sport.

3. A HAZAI E-SPORT-SZABÁLYOZÁS KÉRDÉSEI

Magyarországon hivatásszerűen – nem amatőr szinten, hanem profi sportolóként – e-sportolónak lenni még kevéssé elismert dolog. Az olyan előítéletes megjegyzések, mint hogy az e-sport „kockafejű emberek vergődése”, a benne részt vevő játékosok pedig „gyíkok”, napjainkban fogalmazódtak meg, és egy tanulmány³¹ szerint a média is erősíti ezt a szemléletet. A gamerek világa még mindig egy külön világnak számít. Egy Magyarországon készült primer kutatás alapján a magukat e-sportolónak vallók közel 3-4 órát töltenek naponta a játékkal,³² és általában hobbiként tekintenek rá. Megélhetési formának tehát még nem sokan választják. A játékosok összetételére pedig az jellemző, hogy hozzávetőleg 80%-uk a „Z” generációba tartozik (jelentős hányaduk általános iskolát végzett), és többségük férfi. Azt állítják, hogy a csapatjáték és a játék közben folytatott kommunikáció fontos. A megkérdezettek 89,1

²⁸ Christian Gray: *Nature of different sport* Nature of different sports (slideshare.net).

²⁹ *Sportelméleti ismeretek*, Dialóg Campus, 2011.

³⁰ Uo. [Frenkl 1978. 222.].

³¹ Az e-sport: sport vagy üzlet? – Generatika (blog.hu).

³² Uo.

%-ának valódi barátsága is szövődött az e-sport kapcsán. Az emberek többsége még mindig a klasszikus sportfogalomnál ragadt le, és nem értik, hogy egy fotelben ülő, gombokat nyomkodva játszó embert miért kellene sportolónak nevezni szemben mondjuk egy maratonfutóval. Ugyanakkor a kérdés megválaszolása fontos, mivel lényeges következmények kapcsolódnak hozzá. Nézzük a hazai szabályozást!

- Elismeri sportnak a jogalkotás?
- Magyarországon hol helyezhető el?
- Milyen szabályozási kört érint a terület?

3.1. A hazai szabályozás története

Magyarországon a sportoláshoz való jogot az Alaptörvény is nevesíti, a nemzeti politikának kiemelten támogatott területe, azonban álláspontunk szerint jelenleg ebbe a körbe az e-sport nem nagyon tartozik bele. A sport mint fogalom meghatározása ugyanakkor nem egyszerű feladat. A sport ugyanis tömegjelenséggé vált, és minél szélesebb körben terjed el, annál körülményesebb lett fogalmának a meghatározása. Tökéletesen jól mutatja a helyzetet, hogy nemzetközi szinten az egyes országokban eltérő fogalom meghatározásokat találunk rá. Van, ahol tágabb az értelmezés kör, van, ahol szűkebb. A magyar szabályozásra az jellemző, hogy a jog közhatalmi eszközzel, jogszabályi előírásokkal definiálja a sportot. Jellemző rá egyfajta keretszerűség, generálklauzulákkal és kaucsukszabályokkal él.³³

Történetét tekintve a XX. század első harmadához köthető, hogy a sport egyre inkább elvált a testneveléstől. Ehhez nagyban hozzájárult az olimpiai mozgalom felélesztése, amellyel a XXI. század elejére a sport társadalmi fejlődést alakító tényezővé válhatott. A XX. században az elit sportot felváltotta az amerikai szabadidősport, amely a kontinentális Európát is behálózta: életre hívta egészséget javító rekreációs sportként a tömeg-szabadidősportot. A szabadidősportág elismerése fitnessközpontra megjelenését eredményezte.

Ugyancsak erre az időre tehető, hogy a korábbi amatőr sport mint kedvtelésből űzött tevékenység mellett az élsport egyre jobban átalakult hivatásos üzleti sporttá,³⁴ melyhez idővel gazdasági ágazatként létrejött a sportipar és a sportpiac. Majd bekövetkezett az ún. sportágrobbanás jelensége sajátos belső differenciálódásként a tömeges szabadidősport kialakulásával és az élsport professzionizálódásával. Megjelentek a show jellegű sportok, mint az aerobic,³⁵ vagy álláspontunk szerint ilyen a body building-testépítés és a fitness. A sport egyre inkább nemzetközivé vált, világbajnokságokat és kontinensbajnokságokat is szerveztek.

A modern magyar sport korai szabályozása azonban az iskolai testnevelésből indult ki, valamint a honvédelemmel volt összekapcsolható. Az 1921. évi LIII. törvény cikk a testnevelésről ifjúságpolitikai célul tűzte ki,

hogy „az egyének testi épségének és egészségének megóvása, lelki és testi erejének, ellenálló képességének, ügyességének és munkabírásiának kifejlesztése által megjavítsa a közegészség állapotát, gyarapítsa a nemzet munkaerejét” (1921. évi LIII. törvény cikk a testnevelésről 1. §).³⁶

Az ún. első modern sporttörvény (a sportról szóló 1996. évi LXIV. törvény) a szervezeti és finanszírozási szabályozás kérdésének lefektetését tűzte ki célul, 1. § 1. pontja értelmében „sporttevékenység: meghatározott szabályok szerint időtöltésként, vagy versenyszerűen végzett testedzés, szellemi gyakorlat, amely az egyetemes kultúra része, és magában foglalja mind a szabadidősport, mind a versenysport művelését”. A sportról szóló 2000. évi CXLV. törvény 88. § 23. pontjában³⁷ tartalmilag rövidítve, bár hasonló meghatározással élve definiálta a sporttevékenységet mint „meghatározott szabályok szerint, a szabadidő eltöltéseként vagy hivatásszerűen végzett testedzést, illetve szellemi gyakorlatot”, amely a fizikai, illetve szellemi erőnlét fejlesztését és megtartását szolgálta.

3.2. A hatályos hazai szabályozás kihívásai

Az egyesülési jogról, a közhasznú jogállásról, valamint a civil szervezetek működéséről és támogatásáról szóló 2011. évi CLXXV. törvény (a továbbiakban: Civil tv.) 3. § (1) bekezdése mondja ki, hogy az egyesülési jog mindenkit megillető alapvető szabadságjog, amelynek alapján mindenkinek joga van ahhoz, hogy másokkal szervezeteket, illetve közösségeket hozzon létre vagy azokhoz csatlakozzon. A Civil tv. 3. § (2) bekezdése értelmében a természetes személyek, valamint tevékenységük célja és alapítói szándéka szerint a jogi személyek, valamint ezek jogi személyiséggel nem rendelkező szervezetei az egyesülési jog alapján szervezeteket hozhatnak létre és működtethetnek. Magyarországon a sportszervezeti alapokat az *egyesületek* jelentik. Még manapság is a leggyakrabban egyesületet alapítanak a sportolni vágyók vagy ahhoz csatlakoznak. A Civil tv. 4. § (1) bekezdése szerint az *egyesület* az egyesülési jog alapján létrehozott olyan szervezet, amelynek különös formáira, így a szövetségre, a pártra, a szakszervezetre, továbbá a külön törvény hatálya alá tartozó tevékenységet végző egyesületekre törvény az egyesületekre vonatkozó rendelkezésektől eltérő szabályokat állapíthat meg. A polgári törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvény (a továbbiakban: Ptk.) 3:63. § (1) bekezdése az egyesületet a tagok közös, tartós, alapszabályban meghatározott céljának folyamatos megvalósítására létesített, nyilvántartott tagsággal rendelkező jogi személyként definiálja. A Ptk. 3:64. § alapján az egyesület létrehozásához alapszabály elfogadása, az alapszabály elfogadásához legalább tíz személy egybehangzó akaratnyilatkozata szükséges.

³³ Fejes Péter – Sárközy Tamás – Szekeres Diána – Tóth Nikolett (szerk.: Sárközy Tamás): *A magyar sport jogi szabályozása*, Budapest, HVG-ORAC, 2019, 19.

³⁴ Uo. 16.

³⁵ Uo. 17.

³⁶ 1921. évi LIII. törvény cikk a testnevelésről, <https://net.jogtar.hu/ezer-ev-torveny?docid=92100053.TV&searchUrl=/ezer-ev-torvenyei%3Fpagenum%3D39>.

³⁷ <https://mkogy.jogtar.hu/jogszabaly?docid=a0000145.TV&pagenum=2>.

A Civil tv. 4. § (3) bekezdése alapján a *szövetség* olyan egyesület, amely alapítható és működtethető két tag részvételével is. A szövetség tagja egyesület, alapítvány, egyéb jogi személy, jogi személyiséggel nem rendelkező szervezet vagy civil társaság lehet, azzal a feltétellel, hogy a szövetség tagja természetes személy nem lehet. Az St. 19. § (1) bekezdése alapján a *sportszövetségek* meghatározott sporttevékenységek körében a sportversenyek szervezésére, a tagok érdekvédelmére és a részükre való szolgáltatásokra, valamint a nemzetközi kapcsolatok lebonyolítására létrehozott, jogi személyiséggel és önkormányzattal rendelkező, a Civil tv. és a Ptk. alapján – a sporttörvényben foglalt eltérésekkel – különös formában működő egyesületek. Az St. 19. § (3) bekezdés *b)* pontja értelmében a sportszövetségek egyik típusa a sportági szövetség. Az St. 15. § (1) bekezdése értelmében a sportvállalkozás is sportszervezetnek minősül, mely az St. 18. § (1) és (2) bekezdése alapján korlátozott felelősségű társaság és részvénytársaság lehet.

Az St. 28. § (1) bekezdése alapján a *sportági szövetség* a Civil tv. és a Ptk. előírásai alapján – az St.-ben meghatározott eltérésekkel – működő szövetség, amelynek tagjai kizárólag sportszervezetek lehetnek.

A hatályos magyar sportjogi szabályozás értelmében egyértelműsíthető, hogy azok a sportágak, amelyeket a Nemzetközi Olimpiai Bizottság ún. elismert olimpiai sportágakként tart számon, valamint amelyben felvették a sportág nemzetközi szövetségét a Nemzetközi Sportszövetségek Szövetségébe (Global Association of International Sports Federations, GAISF), a magyar jog szerint sportnak minősülnek [St. 20. § (4) bekezdés]. Ugyanez a szabály irányadó a tekintetben is, amennyiben az St. alapján állami nyilvántartásba vett sportszövetséggel rendelkeznek. Azaz az St. 23. § (4) bekezdésében foglaltakon túlmenően csak olyan sportszövetség minősülhet szakszövetségnek, amely együttes feltételként rendelkezik legalább tíz, az adott sportágban tevékenykedő sportszervezettel (tagként); legalább három éve működtet folyamatosan országos versenyrendszert (bajnokságot); legalább száz fő, sportági versenyengedéllyel rendelkező sportoló versenyrendszerében rendszeresen részt vesz, és amely, ha nem a NOB által elismert sportágban működik, akkor a GAISF által elismert sportági nemzetközi szövetség tagja [St. 20. § (5) bekezdés].

Amennyiben pedig egy sportági terület ténylegesen jogi értelemben is sportnak minősül, az állami sportjogi szabályozás vonatkozik rá. A specialitását az adja, hogy a sportéletet a sportjogi szabályozás uralja. A sportjogi szabályozásnak pedig alapvetően két forrása van: a belső és a külső szabályrendszer. Egy sportág saját belső szabályrendszerének, szabályzatainak megalkotója a *sportszövetség*, amely a sport „játékjogának” szabályozója is. Ezenfelül természetesen a vonatkozó jogszabályoknak (külső jogforrásoknak), azaz a Civil tv.-nek, a Ptk.-nak, a civil szervezetek bírósági nyilvántartásáról és az ezzel összefüggő eljárási szabályokról szóló 2011. évi CLXXXI. törvénynek (a továbbiakban: Cnytv.), valamint a speciális szabályokat tartalmazó St.-nek is meg kell felelnie.

Az e-sport jogilag akkor lesz államilag elismert sportág, ha megfelel az St. 1. § (2) bekezdésében meghatározott sporttevékenység-fogalomnak, valamint kell hogy legyen szervezeti háttere. Álláspontunk szerint ezek a feltételek teljesülnek, hiszen az e-sport meghatározott szabályok szerint, a szabadidő eltöltéseként kötetlenül vagy szervezett formában, illetve versenyszerűen végzett szellemi tevékenység, amely a szellemi teljesítőképesség fejlesztését szolgálja. A szervezetét illetően pedig Magyarországon több egyesületi formában működő jogi személy is fejt ki olyan tevékenységet, mely akár támogatja az e-sportot, akár e-sportolókat tömörít vagy az érdekeiket védi. Létezik továbbá országos sportági szövetsége is, a GeS (Nemzeti Gaming és Esport Sportági Szövetség³⁸), mely névváltoztatást követően kapta ezt az elnevezést. A szövetség fő célja, hogy Magyarországon a gaming és az e-sportok sokkal népszerűbbek, illetve társadalmi szinten jóval elfogadottabbak legyenek, valamint Magyarországon megszűlessen az a jogi keretrendszer, amely a megfelelő szabályozások segítségével lehetővé teszi a hivatásos profi és amatőr e-sport-versenyek létrejöttét. Az érdekességet az adja, hogy ugyancsak Magyarországon működik a HUNESZ (Magyar E-sport Szövetség), a hazai e-sport-közösség alakítóinak szövetsége, amelynek célja az összefogás a magyar e-sportért. Fő célja „[a]z e-sport, digitális sport sportolókat tömörítő, szabadidő- és versenysportszervezetek, gamerek összefogása, a nemzeti és nemzetközi e-sport és digitális sport-életben a tagok részvételi lehetőségének biztosítása, e-sport és digitális sport-versenyek szervezése, e-sport és digitális sport sporttevékenység feltételrendszerének megteremtése és koordinálása, országos bajnokságok szervezése. Az e-sportolók, digitális sportolók nemzetközi sportszervezetei által szerveződő európai regionális, Európa- és világbajnokság, világjátékok, valamint egyéb nemzetközi versenyek eseményeire való felkészülés és részvétel biztosítása. A Szövetség céljainak megvalósulása általánosságban segíti az e-sportolók, digitális sportolók társadalomba történő integrációját.”³⁹A HUNESZ-t szintén egyesületként (szövetséggként) jegyezték be a Fővárosi Törvényszék nyilvántartásába.

3.3. Lehetnek-e szakszövetségek?

Az St. 20. § (1) bekezdése alapján a szakszövetség olyan sportszövetség, amely sportágában kizárólagos jelleggel sportszövetséggként a sporttörvény és a vonatkozó jogszabályi környezet alapján látja el feladatait, különleges jogosítványokat gyakorolva, önálló jogi személyiséggel. A szakszövetséget kizárólag egyesületként lehet a bíróságon bejegyezni, nem működhet tehát alapítványként, gazdasági társaságként (azaz nem lehet

³⁸ Kecskeméti Törvényszék Pk.60.128/2017/18. sz. végzése. (Régi szám: 3688/2017.)

³⁹ HUNESZ (Magyar E-sport Szövetség) Alapszabály: <https://hunesz.hu/documents/Magyar-E-sport-SZOVETSEG-ALAPSZABALYA12.14.pdf> és <https://hunesz.hu/documents/alapszabaly.HUNESZ.2021.03.16.web.pdf>, Magyar Esport Szövetség (HUNESZ). Forrás: Fővárosi Törvényszék 14.Pk.60.612/2017/2.

sportvállalkozás sem).⁴⁰ Mint egyesület, nyilvántartott tagsága van, amelyet az St. 20. § (2) bekezdése értelmében a sportág versenyrendszerében részt vevő sport-szervezetek hozhatnak létre. Az önálló jogi személyiséggel rendelkező szakszövetségek alapszabályai általánosságban tartalmazzák, hogy az adott szakszövetségeket az adott sportágak irányítására, feladatainak ellátására hozzák létre, az e sportágakban működő szervezetek és személyek tevékenységének összehangolása, munkájuk segítése céljából támogató, önkormányzati elv alapján működő, közhasznú szervezetként. Működésüket az St., a Civil tv., és a Ptk. jogi személyekre és egyesületekre vonatkozó szabályai, valamint a hatályos alapszabály szerint fejtik ki. Jogi státuszát tekintve az e-sport területén országos sportági szakszövetségként hivatkozik magára a GeS.⁴¹ Kérdés, hogy a nevében „csak” sportági szövetségként jelzett e-sport-szövetség valójában országos sportági szakszövetségnek minősülhet-e, annak ellenére, hogy az előzőekben felsorolt tevékenységek gyakorlása az alapszabályban megjelenik és utalást is tartalmaz. A kérdés az, hogy a bíróság milyen eljárási alapelv alapján, a tartalomhoz vagy a kérelemhez kötöttség elve alapján jár-e el a bejegyzés során.

Az St. 21. § (1) bekezdése értelmében a Fővárosi Törvényszék veszi nyilvántartásba az országos sportági szakszövetséget, amelyből sportáganként csak egy lehet [St. 20. § (3) bekezdés]. Az e-sport területén két olyan szervezet is van, amelynél felmerülhet a szakszövetségi jelleg: a HUNESZ⁴² és a GeS.⁴³ A HUNESZ-t a Fővárosi Törvényszék vette nyilvántartásba szövetségként, míg a GeS-t⁴⁴ a Kecskeméti Törvényszék. Most azonban egyik szervezet sem szakszövetségként szerepel a nyilvántartásban. A jelenlegi feltételek mentén alakulással sem lehetne egyik sem országos szakszövetség. Amennyiben azonban a jogszabályi feltételek teljesülnének, tehát az e-sport NOB által elismert sportág lenne, vagy nemzetközi szövetsége (az IESF) a GAISF tagja, abban az esetben ennek a lehetősége álláspontunk szerint fennállhatna mindkét szövetség esetében.

Hangsúlyozandó, hogy a szakszövetségben tagozatok és szakágak működnek, a szakágak önálló szervezeti egységeként. Mind az amatőr, mind a hivatásos tagozaton belül működhet önálló szakág is. A fent említett két szervezet alapszabálya értelmében ezek az elemek nem találhatók meg bennük. Az St. továbbá főszabályként

taxatív felsorolja, hogy a szakszövetség milyen szabályzatokat köteles megalkotni a sportág rendeltetésszerű működése érdekében. Rendelkeznie kell többek között versenyszabályzattal, igazolási (nyilvántartási) és átigazolási szabályzattal, sportfegyelmi szabályzattal, a sportrendezvény biztonságos lebonyolításával kapcsolatos előírásokat tartalmazó szabályzattal, dopping szabályzattal, gazdálkodási, pénzügyi szabályzattal, a sportszakemberek képzési követelményeit és feladatait tartalmazó szabályzattal, etikai és gyermekvédelmi szabályzattal, a sportegészségügyi ellátás biztosítására és a sportbiztosításra vonatkozó sportági előírásokat is tartalmazó sportegészségügyi feltételrendszert biztosító szabályzattal.

A HUNESZ és a GeS honlapján, de még a bírósági iratok között sem találhatók olyan szabályzatok, amelyeket az St. megkíván egy szakszövetségtől. Ez is azt a tényt igazolja, hogy ezek az egyesületek jelenleg nem szakszövetségek. A szervezetek bírósági besorolása alapján sem minősíthetjük őket országos sportági szakszövetségeknek. Felmerülhet az olvasóban, hogy akkor az egyesületek a nevükben miért használják a „magyar” vagy a „nemzeti” kifejezéseket. A bíróság ilyen elnevezéssel ugyanis csak a jogszabályi feltételek fennállása esetén jegyezhetette be őket. Kiemelendő, hogy az St. 21. § (2) bekezdése értelmében csak a szakszövetség jogosult a „magyar” megjelölés használatára. Ebből lehet esetleg arra következtetni, hogy a HUNESZ szakszövetségként működik. Vagy ez akár a GeS-re is igaz lehet, amely a „nemzeti” és a „sportági” kifejezést is használja? Mód van arra, hogy az egyesület jogi személy nyilvántartásba való bejegyzését a nyilvántartó bíróság (a székhely szerint illetékes törvényszék, illetve az országos szakszövetségnél a Fővárosi Törvényszék) jogszabályban meghatározott okból megtagadja, de erre nem került sor egyik egyesület esetében sem. Álláspontunk szerint ezeknek a szervezeteknek a bejegyzései aggályosan felelhetnek meg a névvalódiság elvi követelményének és a jogszabályi elvárásoknak.

Tevékenységi körük és céljuk ugyanakkor egyértelműen lefedi a szakszövetségek feladatát. A HUNESZ tevékenysége kiterjed többek között az e-sporttal foglalkozó személyek érdekvédelmére, koordinációjára, e-sport-versenyek szervezésére, képzésre és edukációra, valamint a szakmai támogatásra is. A szövetség a vonatkozó nemzetközi szakszövetség tagja: a HUNESZ tagja az IESF-nek (International Esports Federation) 2020 óta. Ezzel magára nézve kötelezőként elismeri annak alapszabályát, szabályzatait és határozatait is. Ez az elem álláspontunk szerint a HUNESZ szakszövetségként való működését erősítheti. A GeS-nél erre vonatkozó dokumentáció nem lelhető fel, ugyanakkor az alapszabálya értelmében a nemzetközi kapcsolatok bonyolítása ott is tevékenységi körként jelenik meg. Kiemeljük továbbá az alapszabály azon mondatát, mely szerint a szövetség „ellátja a jelen Alapszabályban, illetve a Sporttörvényben meghatározott egyéb feladatokat”. Ebbe sok minden beleférhet. Érdekességként említjük meg, hogy a HUNESZ alapszabálya az St.-re egyáltalán nem utal, nem hivatkozik rá, az St. szabályait magára nézve nem tartja irányadónak. Ezzel vajon azt kí-

vánja erősíteni, hogy az e-sport nem is sport? Aligha. A bírósági bejegyző végzés alapján a bíróság ezt nem hiányolta. Pusztán a Ptk.-ra és a Civil tv.-re hivatkozással jegyezték be sportszervezetként a szövetséget. Ezt a gyakorlatot alkalmazta többek között a Repülő és Légisportszövetség alapszabálya is.⁴⁵

A kérdésre tehát, hogy szakszövetségek-e ezek a szervezetek, a válasz: jelenleg a civil szervezetek nyilvántartásából nyerhető közhiteles adatok alapján nem. Azonban ennek jeleit felfedezhetjük, és a bírói gyakorlatot megkérdőjelezhetjük a bejegyzés körében a fentiek okán. A kérdés nyilvánvalóan azért hangsúlyos, mivel egy országban sportáganként csak egy szakszövetség lehet bejegyezve, így csak egy szervezet élvezheti az ezzel járó előnyöket. Zárójelesen megjegyezzük, hogy a nyilvántartó bíróság is tévedhet, hiszen van rá példa, hogy egy sportágban két szakszövetséget is nyilvántartanak,⁴⁶ azonban ez nem a jogszabálynak megfelelő bírói gyakorlat.

⁴⁵ https://www.mrlsz.hu/sites/default/files/rlsz_alapszabaly.pdf.

⁴⁶ A Fővárosi Törvényszék Pk.60.125/2003, szám alatt a 74. számú végzésével nyilvántartásba vette országos sportági szakszövetségként a Magyar Dinamikus Lövészsport Szövetséget (a továbbiakban: MDLSZ), ugyanakkor a Magyar Sportlövők Szövetségét (a továbbiakban: MSSZ) szintén ebben a sportágban országos sportági szakszövetségként tartják nyilván a Pk.60155/2001. szám alatt hozott 67. számú végzéssel. Az MSSZ a MOB alá tartozik, és az ISSF a „nemzetközi színtere”. Azt *expressis verbis* nem jelentenénk ki teljes bizonyossággal, hogy az MSSZ és az MDLSZ minden bizonnyal egy sportágban működő két szakszövetség [vö. St. 20. § (3) bekezdés tilalma], mivel az MSSZ a NOB által elismert sportágban működik, míg a GAISF tagja az MDLSZ nemzetközi szövetsége. Az MSSZ-hez az olimpiai versenyszámok tartoznak, míg az MDLSZ hat szakágából egy áll olimpiai megfigyelt státuszban. Mindamellet az alábbi rendelkezéseket lehet számba venni:

Az MSSZ alapszabályának 1. §-a értelmében „a sportról szóló 2004. évi I. törvényben (a továbbiakban: Sporttörvény), valamint a Nemzetközi Sportlövő Szövetség (ISSF) és az Európai Sportlövő Szövetség (ESC) alapszabályában meghatározott, a sportlövő sportág feladatainak ellátására, a sportlövő sportversenyek szervezésére, tagjai érdekvédelmére és részükre szolgáltatások nyújtására, valamint a sportág nemzetközi sportkapcsolatokban való részvétele szervezésére létrehozott szervezet. A Szövetség az e sportágban működő, sportszervezetekre épülő, tevékenységüket összehangoló, munkájukat segítő és támogató, önkormányzattal rendelkező, a Sporttörvény, az egyesülési jogról, a közhasznú jogállásról, valamint a civil szervezetek működéséről és támogatásáról szóló 2011. évi CLXXV. törvény (a továbbiakban: Civil tv.) és a Polgári Törvénykönyv alapján működő országos sportági szakszövetség.” (A Magyar Sportlövők Szövetségének módosításokkal egységes szerkezetbe foglalt Alapszabálya, 2019. Elfogadta a Magyar Sportlövők Szövetségének küldöttgyűlése 2019. május 13. napján, https://www.hunshooting.hu/sites/default/files/2021-01/MSSZ_2019_%20Alapszabaly%20m%C3%B3dos%C3%ADt%C3%A1sokkal%20egys%C3%A9ges%20szerkezetben20190513%20%28003%29.pdf.) A Magyar Dinamikus Lövészsport Szövetség (MDLSZ) a Nemzeti Versenysport Szövetség (NVSZ) alá tartozik, és „a dinamikus lövészet körébe tartozó sportágak feladatainak ellátására létrehozott, az e sportágakban működő sportszervezetekre épülő, tevékenységüket összehangoló, munkájukat segítő és támogató, önkormányzati elven működő jogi személy, amely az egyesülési jogról, a közhasznú jogállásról, valamint a civil szervezetek működéséről és támogatásáról szóló 2011. évi CLXXV. törvény rendelkezései szerint önkéntesen létrehozott és működő civil szervezet, közhasznú szervezetként működő sportági szakszövetség. A dinamikus lövészsport körébe tartoznak mindazon lövészetí vagy lövészet jellegű sportok, amelyek gyakorlása során a lövész vagy a cél, vagy mindkettő mozog, és/vagy a célok térben és időben elszórtan helyezkednek el, és amelyeket Magyarországon a Szövetség nemzetközi szervezetbeli tagsági viszonyából eredően kizárólagos joggal szervez és képvisel.” [A Magyar

A fentiek miatt térünk ki a névviselés kérdéskörére. A Cnytv. 36. § (1) bekezdése értelmében akkor állapítható meg, hogy a szervezet neve a névkizárólagosság követelményének megfelel, ha az az ország területén hasonló működési körben tevékenykedő, nyilvántartásba vett szervezet nevétől különbözik, a név alkalmas az egyedi-esítésre, azaz a szervezetnek sajátos, más szervezettől eltérő jelleget kölcsönöz a megnevezés, az összetevésztés lehetőségét kizárva. Ugyanezen jogszabályhely (2) bekezdése alapján amennyiben a szervezet nevében nem szerepel olyan kifejezés, amely a szervezet jelentőségét vagy működését illetően megtévesztésre alkalmas, a bíróság megállapítja, hogy a szervezet neve a névvalódiság követelményének megfelel. A szervezet neve nem keltheti azt a látszatot, hogy a szervezet köztestületként működik, ez alól természetesen a köztestület kivétel. A névszabatosság követelményének a szervezet neve akkor felel meg, ha a Cnytv. 36. § (3) bekezdése szerint a szervezet neve a névalkotás nyelvi és társadalmi követelményeinek megfelel, így kiejthető, megjegyezhető, azonosítható. Ez szintén a bejegyzés feltétele. A törvényszék megvizsgálja a választott elnevezést, és megállapítja, hogy az a névkizárólagosság, a névvalódiság és a névszabatosság követelményeinek megfelel-e.

A törvényszék vizsgálja továbbá a jogi személy sport-szervezeti jellegét, így a szövetséget létrehozó szervezeteket, a szövetség célját, a megalakulásának, az ügyvezető és felügyelő szerv létrejöttének folyamatát, valamint az alapszabály és a kérelem egyező tartalmát is. A fentiekkel együttesen állapítható meg tehát, hogy a szövetség

Dinamikus Lövészsport Szövetség Alapszabálya egységes szerkezetbe foglalt szövege, 17. kiadás. Elfogadta a közgyűlés a 6/2018. (05.19) Kgy. számú határozatával, https://mdlsz.com/wp-content/uploads/2018/09/alapszabaly17_2018.pdf]. Véleményünk szerint nem egyértelmű, hogyan lehet „egy sportágban” – ebben az esetben a „sportlövész sportág területén” – két országos sportági szakszövetség, amely az St. 20. § (3) bekezdésének szabályozásába ütközik. Mindkét sportági szövetség alapszabályában próbálja definiálni az általa képviselt lövészetágakat, ez azonban azok sokszínűsége miatt nem könnyű feladat. Bihariné Gábrile Emese, a Testnevelési Egyetem Technikai Sportok Csoportjának ügyvivő szakértőjének visszajelzése alapján „a jelenlegi felosztás nem pontos, ugyanis mindkét szervezetnél megtalálhatók a pont- és a dinamikus lövészet stílusjegyei, így pedig nem praktikus, hogy ezen irányvonal mentén határozzák meg, melyik versenyág hova tartozzon. Az olimpiai játékokon való szereplés alapján történő csoportosítás szintén nem állja meg a helyét, hiszen az MSSZ több nem olimpiai szakág képviselőt is ellátja, arról nem is beszélve, hogy a jövőre nézve további problémát vethet fel az, hogy az elsősorban az MDLSZ-hez tartozó IPSC jelenleg GAISF (Nemzetközi Sportszövetségek Szövetsége) megfigyelői státusszal szerepel. A szervezetek arra törekednek az alapszabályukban, hogy tisztázzák, mely szakágakat képviselik.” Ehhez a véleményhez kapcsolódik dr. Nyilas István jogász, a Testnevelési Egyetem abszolutóriumot szerzett sportlövész edző szakának volt hallgatója, aki szerint úgy tűnik, hogy ez a kérdéskör még nem tisztult le, „ugyanis a Steel Challenge például mindkét szakszövetség versenyrendszerében szerepel (például a Steel Challenge az MDLSZ-nél szakág, az MSSZ-nél a szituációs szakágon belül elhelyezkedő versenyág)”. Azt már csak zárójelesen jegyzi meg, „hogy az MSSZ szárnyai alatt van számszerűsített szakág, de van külön Magyar Ifjúsági Szövetség. A vadászlövész szakágról még említést sem tettünk, ami MSSZ-szakág, de külön szövetség is.”

Úgy véljük, hogy hasonló helyzetekben a hiányzó láncszem a sportág specifikuma. A törvényi szintű szabályozás sportágakra irányadó rendelkezésének hiátusát jogalkotói részről kellene pótolni. Felmerül továbbá a szakág, versenyág, versenyszám fogalmak meghatározásának jogszabályi szükségessége.

⁴⁰ Az St. 19. § (1) szerint: „A sportszövetségek meghatározott sporttevékenységek körében a sportversenyek szervezésére, a tagok érdekvédelmére és a részükre való szolgáltatásokra, valamint a nemzetközi kapcsolatok lebonyolítására létrehozott, jogi személyiséggel és önkormányzattal rendelkező, a Civil tv. és a Ptk. alapján – az e törvényben foglalt eltérésekkel – különös formában működő egyesületek.”

⁴¹ Vö. a Gaming és Esport Sportági Szövetség alapszabálya 8. c. pont. (Tag jogaira vonatkozó rendelkezés.)

⁴² Magyar Esport Szövetség [HUNESZ]. Forrás: Fővárosi Törvényszék 14.Pk.60.612/2017/2.

⁴³ Gaming és e-sport Sportági Szövetség (forrás: Kecskeméti Törvényszék Pk.60.128/2017/6. számú végzés; Nemzeti Gaming és eSport Sportági Szövetség, Kecskeméti Törvényszék Pk.60.128/2017/11. szám; Kecskeméti Törvényszék 13.Pk.60.128/2017/16.).

⁴⁴ Kecskeméti Törvényszék Pk.60.128/2017/18. sz. végzése. (Régi szám: 3688/2017.)

szabályszerűen alakult-e meg, az ügyvezetőt és a felügyelő szervet szabályszerűen jelölték-e ki, valamint hogy az alapszabályban foglalt célkitűzések az Alaptörvénybe vagy egyéb jogszabályi követelményekbe ütköznek-e.

Az e-sportok tekintetében is a fentiek lesznek tehát igazak, amennyiben az e-sportot a hatályos szabályozás szerint sportnak tekintjük. Márpedig az St. 1. § (2) bekezdésnek megfelel – ahogy arra a 2. pont végén is utaltunk –, vannak továbbá szövetségei, és vannak a szövetségek által kiírt és engedélyezett versenyek. Ennek megfelelően sportágnak is tekinthető, és szakszövetség is alapítható esetében. Az pedig egy további kérdés lehet, hogy az európai szabályozás értelmében milyen kihívások elé áll a terület, hiszen az EUMSZ 165. cikk (1)–(2) bekezdése határozza meg a sport sajátos jellegét, társadalmi és oktatási struktúráját és funkcióját, összekapcsolva a sport európai dimenzióját a legfiatalabbak testi és erkölcsi integritásának védelmével is. Jogi szempontból a gyermek- és ifjúságvédelem a sportban viszonylag új terület, amelyet az e-sport sem nélkülözhet.

4. ÖSSZEGZÉS⁴⁷

Összességében elmondható tehát, hogy az e-sport szabályozási területét tekintve még nem kialakult, a folyamatos változás jellemzi, ugyanakkor gazdasági hatásának és szerepvállalásának, valamint az ún. sportágrobbanásnak köszönhetően nem hagyható figyelmen kívül.

⁴⁷ <https://sportsmarketing.hu/2020/04/23/paros-interju-az-e-sport-hazai-es-nemzetkozi-szervezeti-hattererol>.

vül. A megoldás – azaz az e-sport jogi szempontból történő értékelése – azonban korántsem egyértelmű, mint ahogy az eddigi nemzetközi példák is mutatják.

Magyarország nincs lemaradva a szabályozással. A fentiekben részletezett állami-törvényi szintű jogi szabályozás értelmében tehát az e-sport sportnak minősül, s mint ilyen, az St. speciális szabályai is vonatkoznak rá. E területen tudomásunk szerint szövetségként jelenleg⁴⁸ a GeS és a HUNESZ tevékenykedik. Mindkét szervezet mutat szakszövetségi jelleget, azonban jelenleg egyik sem országos sportági szakszövetségként van bejegyezve. Amennyiben az e-sport megfelel a vonatkozó törvényi előírásoknak, a NOB által elismert sportág lesz, vagy a nemzetközi szövetsége (az IESF) GAISF-tag, biztosra vehetjük, hogy szakszövetséggel is fog rendelkezni. Ez azonban jelenleg még várat magára.

Az Európai Sport Charta 2. cikkelye kimondja, hogy a charta alkalmazásával „[a] »sport« minden olyan fizikai tevékenység, amely esetenként vagy szervezett formában a fizikai és szellemi erőnlét fejlesztését szolgálja, társadalmi kapcsolatok teremtése, vagy különböző szintű versenyeken eredmények elérése céljából”. Az pedig, hogy az európai vonatkozó szabályozás milyen kérdéseket ölelhet fel, egy következő tanulmány tárgya lehet, csakis úgy, ahogyan az e-sportnak a szerencsejáték-felügyelettel, valamint a szellemi tulajdonjoggal összefüggő vonatkozásainak kutatása is.

⁴⁸ A kézirat lezárásának dátuma: 2021. április 15.

BÜNTETŐELJÁRÁSI ÉS BÜNTETÉS-VÉGREHAJTÁSI IRATMINTATÁR

Beadványtervezetek a büntető- és a büntetés-végrehajtási eljárásokhoz, összesen 263 iratminta

SZERZŐK: Bárándy Gergely, Békés Ádám, Domonyai Alexa, Gépész Tamás, Nagy Gábor Bálint, Szilágyi Nándor Imre

SZERKESZTŐK: Bárándy Gergely, Békés Ádám

ÁRA: 15 000 Ft



www.hvgorac.hu → Büntetőeljárás és büntetés-végrehajtási jog

A FORMATERVEZÉSI MINTAOLTALOM JELENTŐSÉGE FELFÚJHATÓ LABDAJÁTÉKPÁLYA TEKINTETÉBEN

I. A bitorlás vizsgálata során a minta és a sérelmezett termék összbnyomás alapján történő egybevetését a tájékozott használó szempontjából és az alkotói szabadságfokot befolyásoló műszaki, illetve a termék rendeltetésével összefüggő tényezők alapján kell elvégezni.

II. Jelentősége van a színeknek is, hiszen a jogszabály kifejezetten a formatervezési minta fogalmi elemei körébe sorolja a színt mint a külső megjelenés egyik összetevőjét, alakítóját. A dizájn szempontjából fontos az alkalmazott színvilág, hiszen ez sok esetben szinte önmagában is elegendő lehet az egyes minták biztonságos elhatárolásához.

Tényállás

A felperes jogosultja a Belső Piaci Harmonizációs Hivatal által lajstromozott közösségi formatervezési mintaoltalomnak, amelynek tárgya téglalap alaprajzú, felezővonalaira szimmetrikus elrendezésű, felfújható flexibilis elemekkel borított rugalmas pálya, amely oszlopokra feszített hálózattal két egyenlő térfélre van osztva röplabdához hasonló labdajáték céljára.

A felperes internet útján szerzett tudomást arról, hogy a reklámballonokat gyártó és forgalmazó alperes felfújható labdajátékpályát gyártott, és azt egy másik országban üzembe helyezte. Az erről készített fényképek az alperes honlapján a kereset beadásának napján is megtekinthetők voltak.

A felperes a pálya ügyében felszólítólevelet intézett az alpereshez, aki újabb felfújható labdajátékpályát gyártott, amit bemutatott Budapesten, majd e termékkel megjelent az évben egy másik rendezvényen is.

Kereseti kérelem és az alperesi ellenkérelem

A felperes keresetében annak megállapítását kérte, hogy a reklámballonokat gyártó és forgalmazó alperes a külföldön és Budapesten felállított felfújható pályák előállításával, használatával, forgalomba hozatalra való felkínálásával, forgalomba hozatalával, kivitelével és e célokból való raktáron tartásával mintaoltalom-bitorlást követett és követ el.

Kérte az alperes kötelezését a bitorlás abbahagyására és eltiltását a további jogsértéstől. Kérte továbbá az alperes kötelezését arra, hogy szolgáltatson adatot a bitorlással érintett termék előállításában, forgalmazásában részt vevőkről, valamint az e termék terjesztésére kialakított üzleti kapcsolatairól, továbbá a termék bérbeadása, illetve értékesítése során elért árbevételről. Kérte a bitorló termék lefoglalását. Kérte az alperes kötelezését arra, hogy mindkét honlapján tegye közzé az ítélet rendelkező részét. Kérte továbbá, hogy őt a bíróság jogosítsa fel, hogy az ítélet rendelkező részét – az alperes költségén – nyilvánosságra hozza a magyar sajtóban.

Az alperes a kereset elutasítását indítványozta.

Álláspontja szerint a regisztrált formatervezési mintaoltalom nem alkalmas új sportágak, műszaki megoldások, játékszabályok védelmére, és a szabad verseny ilyen módon való korlátozására. A felperes által sérelmezett külföldön felállított pályát az alperes az Európai Közösségen kívül értékesítette, ezért ott a közösségi

formatervezési mintaoltalom nem volt hatályos. A megrendelő által adott képek alapján egyedi megrendelésre készült labdajátékpályát nem Magyarországon állították össze.

A Budapesten felállított pályával kapcsolatban azt állította, hogy lényeges vonatkozásokban különbözik a perbeli mintától.

Elsőfokú ítélet

Az elsőfokú közösségi formatervezési mintaoltalmi bíróság megállapította, hogy az alperes a felfújható játékpálya előállításával, használatával, forgalomba hozatalával, forgalomba hozatalra való felkínálásával, kivitelével, raktáron tartásával bitorolja a felperes közösségi formatervezési mintaoltalmát.

Az elsőfokú bíróság kötelezte az alperest a bitorlás abbahagyására, és eltiltotta a további jogsértéstől. Kötelezte az alperest, hogy szolgáltatson adatot a bitorlással érintett termék előállításában, forgalmazásában részt vevőkről, valamint az e termék terjesztésére kialakított üzleti kapcsolatairól, továbbá a termék bérbeadása, illetve értékesítése során elért árbevételről. Elrendelte egyebekben a bitorló termék lefoglalását, továbbá elégtétel adására kötelezte az alperest.

Ezt meghaladóan a keresetet elutasította.

Az elsőfokú bíróságnak azt kellett eldönteni, hogy a felperes mintaoltalma kiterjed-e a sérelmezett termékekben megtestesülő mintákra.

A perbeli minta lajstrombeli ábrázolása nem színes, hanem fekete-fehér kivitelű. Ezért a perbeli mintaoltalom terjedelmét úgy kell értelmezni, hogy a perbeli minta által tett összbnyomás független a színek megválasztásától. Következésképpen a más minta által tett összbnyomással való összevetésben a színek azonoságát vagy eltérését nem lehet figyelembe venni.

A külföldön felállított pálya külső jellegzetességei – amelyek a játékos mozgását elsődlegesen befolyásolják – csupán jelentéktelen részletekben különböznek a perbeli mintáétól. Ezért a bíróság úgy ítélte meg, hogy a pálya a tájékozott használóra nem tesz eltérő összbnyomást, ennek folytán pedig a perbeli mintaoltalom kiterjed a külföldön felállított pályára.

A felperes azonban az alperesi pálya tekintetében az oltalom alatt álló minta meghatározott hasznosítását sérelmezte, az alperes pedig nem állította, hogy e hasznosító magatartásokat Magyarországon nem tanúsította. Nem volt bizonyíték arra sem, hogy e magatartásokat az alperes már nem tanúsítja.